

■ 『トリニティセブンRPG』 ルールQ&A

こちらのファイルでは『トリニティセブンRPG』についてユーザーの皆様から寄せられたルール上の質問について回答しています。ユーザーの皆様がセッションをされる際の参考にいただければ幸いです。

(2019年5月13日更新)

・このテキストは、内容を改変しない限り、自由に再配布して頂いてかまいません。

・ここに掲載されている箇所以外でルール上の疑問がございましたら、

<https://forms.gle/z9n1bULY3VfvUk8J6>

までご一報いただければ幸いです。

文責：株式会社KADOKAWA ドラゴンブック編集部

(C)KENJI SAITO／AKINARI NAO (C)KADOKAWA

【2019年05月13日更新分】

●ルール全般に関するQ&A

Q) P126の術式判定におけるクリティカルの説明では、発動率がD100の結果より下だった場合クリティカルは発生しないとありますが、P135の命中判定では命中値が7%を切ってもクリティカルは発生するとあります。ファンブルの処理も異なっていますが、術式判定と命中判定は別の判定ということでしょうか？

A) P135の記述を正とし、ゲーム内の判定全てにおいて基準値が満たない場合でもクリティカル値以下が出た場合はクリティカルとします。
また、同様にファンブルも全ての判定においてファンブル値以上が出た場合はファンブルとします。※[エラッタ](#)の方もご確認ください。

●キャラクターデータに関するQ&A

Q) 特徴の「大師匠」、「努力の人」によって初期作成時に習得術式数が5つになることはありえますか？

A) あり得ます。通常の手段で獲得できる術式に加え、一つ術式を得ることが出来ますので、初期作成時に基本攻撃を除いて5つの術式を獲得可能です。

Q) 神話武装について、例えば神話武装の「ハルパー」はキャラクター作成時の効果ですが、作成後装備を取り替えれば効果を受け継ぎながら別の装備ができるのでしょうか？

A) シナリオ中などに追加で入手した装備との変更自体は可能です。しかし、特徴で得ている武装となりますので、何らかの形でキャラクターの身近に存在することとなります。

●戦闘ルールに関するQ&A

Q) 戦闘パートのメインフェイズの「装備の譲渡、交換」の部分で質問です。実行権の高い方が低い方と「装備の譲渡、交換」を行った場合、低い方はメインフェイズを行えるのでしょうか？ また、実行権の低い方が高い方と「装備の譲渡、交換」を行うことはできるのでしょうか？

A) 実行権の順番通りに処理しますので、実行権が低い人が高い人に装備を渡した場合、それ以降での使用が可能です。常時効果を発揮するタイプであれば、装備を受け取った瞬間から。メインフェイズにしか使用できないタイプであれば、次の行動順（次のラウンドになるでしょう）に使用可能です。

Q) 戦闘不能状態について質問です。戦闘不能状態になってもセットアップフェイズやエンドフェイズの術式や、装備や特徴の効果は引き継がれるのでしょうか？

A) 術式などの効果時間内であれば戦闘不能状態になった際に強制的に解除されたりはしません。ただし、一部の術式や特徴（戦闘不能状態から回復させるもの）以外は、効果を発動しません。

例：5ラウンドの間、エンドフェイズにHPが1D6回復する術式を受けている場合、2ラウンドメインフェイズに戦闘不能状態になったとしても術式が解除されるわけではありませんが、エンドフェイズにHP回復の効果は発動しません。その後、4ラウンドメインフェイズに戦闘不能状態から回復した場合、効果時間内である4ラウンドと5ラウンドのエンドフェイズにはHP回復効果が発動します。

Q) PCが死亡した場合、データのどのよう扱いになるのでしょうか？

A) ゲームシステム的にPCは戦闘不能状態になることはあっても死亡することはありません。戦闘不能状態は『戦闘中の行動が出来ず、戦闘不能状態からの回復以外の対象にならない』ことです。描写的には魔力を使い果たしてへたり込んでいるという状況ですので、会話することは可能です。

Q) 戦闘中の「かばう」宣言は「戦闘パートにつき1回」とルールブックにありますが、クライマックスパートでは使用できないのでしょうか？

A) 可能です。クライマックスが戦闘だった場合はクライマックスパート＝戦闘パートです。

●その他のQ & A

Q) 経験点の算出項目に「再接続を行った20点／1回ごとに」とありますが、これはテーマを複数持っているキャラクターはそのテーマごとに再接続ポイントを獲得できる、ということなのでしょうか。

A) ご質問通りテーマが複数あった場合、それぞれに再接続をすることで取得経験点が増加します。追加テーマの取得に関しては後日の追加データをお待ちください。